

## 視点(2204)

## 21世紀型経済は情報経済の時代!!

(流通経済編)

歴史上、GDPを牽引する経済体制は「封建経済→重商経済→産業経済→消費経済→金融経済」へと変遷し、2021年から「消費経済」へと移ります。ここでの経済体制とは、GDPを牽引する経済の仕組みという意味で、経済の基軸となる主要因で表したものです。産業経済(1750年頃からの産業革命以降)は「製造」(工場製造)が主軸で、副軸は「消費」(海外消費=植民地政策)でした。その後の消費経済(1920年以降の大衆消費社会)は「消費」(国内消費)が主軸で、国民を豊かにすることが植民地政策よりも経済効果が高いことが検証され、国民の所得向上とライフスタイルの変革により生まれた消費がGDPを牽引しました。この消費がGDPを牽引すると、高度成長時代となります。また、副軸は「金融」(国内金融)でした。さらに、1970年のアメリカでのモノ離れ以降は、消費ではなく「金融」(国際金融)がGDPを牽引する主軸となり、金融政策と財政政策という広義の金融政策により経済を活性化しました。しかし、モノ離れした後のGDPに金融政策はある程度は効果がありましたが、消費経済のモノづくり経済よりは低成長でした。この金融経済時代の副軸として現れたのが「情報」(ツールとしての情報)で、ICT(情報通信技術)によるデジタル社会でツールとして金融経済を支えました。

今、世界的に1971年のニクソンショックによるドルの金本位性廃止以来50年目にして、GDPを牽引する主軸が金融経済から「情報」(基軸情報)に変遷しつつあります。リーマンショック(住宅とデリバティブが一体化したファンドバブルの崩壊)以来の超金融緩和(量的かつ質的金融緩和)はアメリカでは2015年から、ヨーロッパでも2018年から、日本では2019~2020年頃から正常化に向かいつつあります。

モノ離れ(第1次モノ離れと第2次モノ離れ)により消費から金融に経済の主軸が変遷しましたが、消費経済時代のようなGDPの成長は期待できませんでした。消費経済では、国民の所得を高め、高められた所得が中産階級・中所得階層を形成して旺盛な消費を生みGDPを牽引しました。まさに、雇用創出と賃上げによる所得増は需要の創出の源でした(モダン消費経済時代)。しかし、金融経済となると、グローバル経済の中で所得としての賃金は国際間のコスト要素となって、賃金が低いほうが国際競争力に対応できる経済となり、それに輪をかけて第1次・第2次モノ離れが起こって消費を創出する力が希薄となりました。現在は、金融経済による「バブル経済期」です。バブル経済期と「バブル経済崩壊期」は異なります。バブルという泡は崩壊するのが過去においては定石でしたが、今は必ずしもバブルが崩壊するとは限りません。日本経済が1991年にバブル崩壊したのは、金融技術が未成熟で金利アップと資金制限を同時に行ったためにバブル経済が崩壊し、土地は10分の1、株式は5分の1まで暴落しました。現在、アメリカのFRBは金融技術と財政技術をたくみに活用し、ICTバブルやファンドバブルのようなバブル経済を崩壊させずに軟着陸する「出口戦略」を試みています。また、中国もバブル経済状態ですが、金融の国家統制によりバブル経済の崩壊を防いでいます。比喩論で言うと「カプチーノ現象」(エスプレッソに泡状にしたミルクを加えて味覚を創出し、泡も味覚の1つの飲み物)の状態、金融経済のバブル状態を切り抜けることを可能(?)にしようとしています。

いずれにしても、金融経済の次のステップの経済は主軸が「情報」で、副軸は「科学と理念と感性」です。情報は従来のツールとしての情報ではなく、「AI・IA(知能増幅)&バイオテクノロジー(生物工学)」「IoT&ビッグデータ」「プラットフォーム&ブロックチェーン」「RPA&スマートファクトリー」等の経済システムによる需要創造時代であり、過去のモノづくりが「リアル社会のモノづくり」と言うならば、情報経済時代のモノづくりは「サイバー社会のモノづくり」と言うことができます。副軸の科学的思考行動や理念的行動(社会倫理、持続可能社会)に基づく経済行動が21世紀型経済でもあります。

(株)ダイナミックマーケティング社<sup>+</sup>

代表 六 車 秀 之